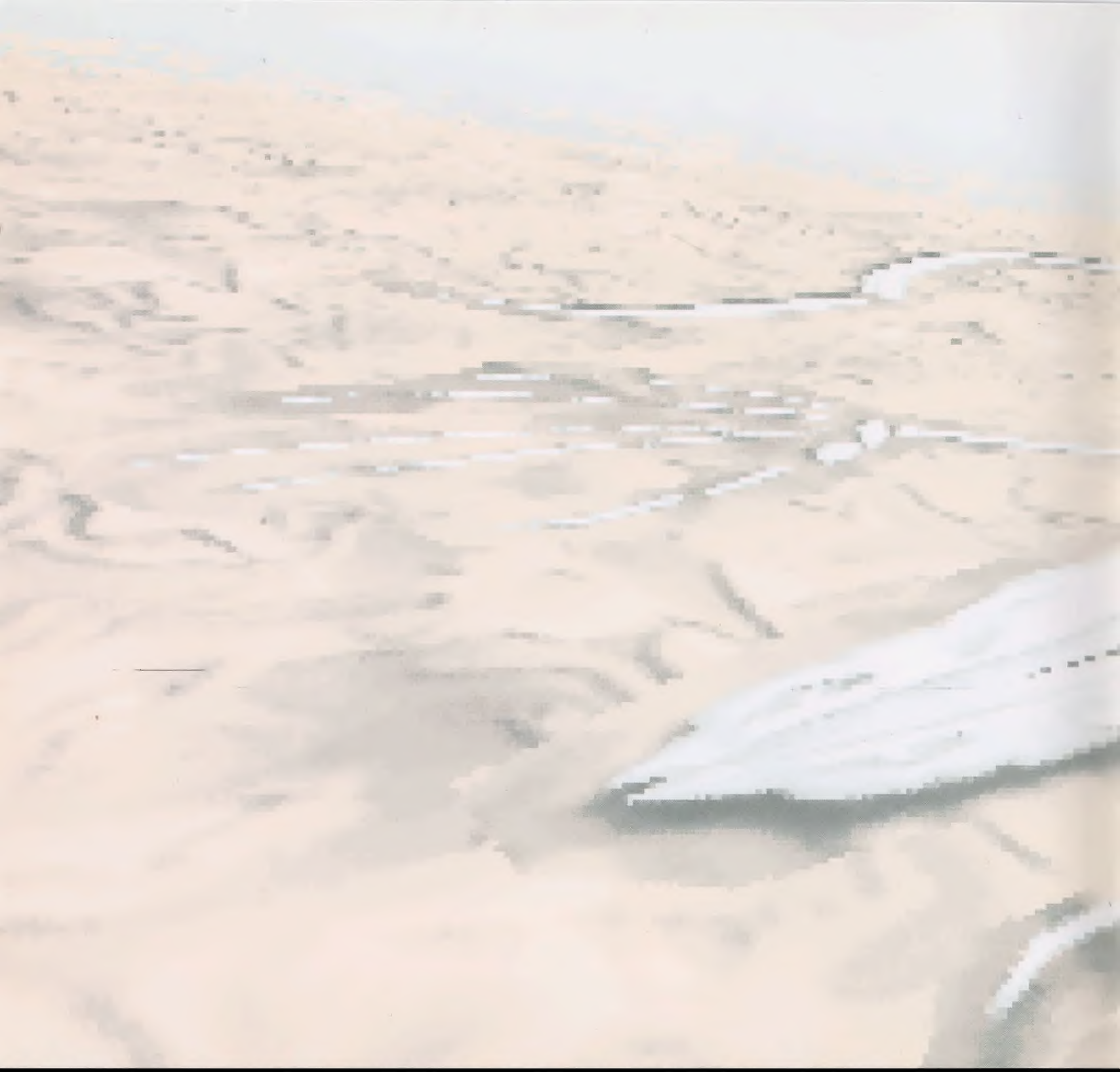
Terminal Velocity™

HANDBUCH / MANUAL

entwickelt von Terminal Reality Inc.
veröffentlicht als Shareware von 3D Realms Entertainment
veröffentlicht als kommerzielle Software von FormGen, Inc.
Vertrieb: CDV Software GmbH



INHALT / TABLE OF CONTENTS

Seite / page

I. DEUTSCHES HANDBUCH 4

II. ENGLISH MANUAL 29

INHALTSVERZEICHNIS

Systemvoraussetzungen 5
Installation 6
Die Hintergrundgeschichte von *Terminal Velocity* 7
Das Hauptmenü 8-9
Das Spiel spielen 10
Die Missionen 11
Das Cockpit 12-13
Waffen und Powerups 14-15
Planeten 16-17
Feinde und Ziele 18
Modem- und Netzwerk-Spiel (Comm-bat™) 19-21
Tips & Tricks 22
Cheat Codes 23
Die Spielkontrollen 24-25
Garantie 26
Technischer Support 27
Danksagung von 3D Realms Entertainment 28
Wo Sie uns Online finden 28
Copyrights und Trademarks 28
Die Beteiligten 29
Registrierformular 55

BITTE LEGEN SIE KEINE RAUBKOPIEN DIESER SOFTWARE AN

Terminal Velocity beruht auf der Arbeit von vielen Personen. Alle Beteiligten brauchen das Geld aus dem Verkauf der Software, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Helfen Sie deswegen dabei, Arbeitsplätze zu sichern, indem Sie das Copyright dieser Software berücksichtigen. Legen Sie keine Raubkopien für Freunde und Bekannte an, die noch nicht dafür bezahlt haben, diese Software nutzen zu dürfen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimalausstattung: Ein IBM oder 100% kompatibler 486er (oder besser) Computer mit 4 MB RAM, einer VGA-Grafikkarte, 24 MB (Diskettenversion) oder 40 MB (CDROM-Version) freier Platz auf der Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk (nur bei CD-Version).

Empfohlen: Ein 486 DX2-66 oder besserer Computer mit 8 MB RAM, einer VGA Local Bus Videokarte, einem Joystick oder einer Maus – und einer Soundkarte.

Terminal Velocity unterstützt Joysticks, eine Maus, das Gravis GamePad und jede der im folgenden aufgeführten Soundkarten (oder 100% kompatibel): SoundBlaster/Pro/16, ProAudio Spectrum 8/16, GravisUltra Sound, und Aria (Sierra).

INSTALLATION

Bevor Sie *Terminal Velocity* das erste Mal spielen können, müssen Sie es installieren. Die Installationsroutine des Programmes überspielt dabei alle wichtigen Dateien des Spieles auf die Festplatte Ihres Computers. Um das Spiel zu installieren, folgen Sie unseren Anweisungen.

1. Legen Sie vor der Installation eine Sicherheitskopie aller Programmdisketten an und verwahren diese anschließend an einem sicheren Ort. Arbeiten Sie fortan nur noch mit den Sicherheitskopien.
2. Legen Sie Diskette 1 (oder die CD-ROM) in das zugehörende Laufwerk. Tippen Sie am DOS-Prompt den Laufwerksbuchstaben ein, gefolgt von einem Doppelpunkt. Ein Druck auf die Enter-Taste wechselt nun auf das Laufwerk. Beispiel: A: <ENTER>
3. Tippen Sie INSTALL und schließen den Befehl mit ENTER ab.
4. Folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine auf dem Bildschirm.
5. Nach dem Abschluß der Installation tippen Sie SETUP und drücken erneut die ENTER-Taste, um die Sound- und Musik-Ausgabe des Spieles zu konfigurieren.
6. Nachdem die Sound-Konfiguration abgeschlossen ist, wählen Sie die „Select and Launch *Terminal Velocity*"-Option des Setup-Programmes, um das Spiel zu beginnen. Um das Spiel vom DOS-Prompt aus zu starten, tippen Sie TV und drücken wieder die ENTER-Taste.

Hinweis: Da die TVI-Dateien (animierte Filmsequenzen) von *Terminal Velocity* sehr umfangreich sind, ist es am besten, nur die Spieldateien auf die Festplatte zu kopieren und die TVI-Dateien auf der CD-ROM zu belassen. Das Spiel greift dann später auf die CD zurück, um die Filmsequenzen abzurufen und schont so die Speicherkapazität der Festplatte. Bitte rufen Sie die TVHELP-Datei auf, um weiterführende Informationen abzufragen.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE VON TERMINAL VELOCITY

2704 n.C.

Die Erde, die das SOL-System repräsentiert, leitet einen intergalaktischen Verbund, der „Alliance of Space-Faring Alien Races" genannt wird, kurz ASFAR. Ein von allen Mitgliedern unterschriebener Vertrag sorgt dafür, daß der Kontakt der einzelnen Rassen friedfertig verläuft und Aggressionen vermieden werden. Um Überfälle auf die einzelnen Mitglieder zu vermeiden, hat das Sol-System sogenannte Perimeter Defense Computer (PDCs) auf allen bewohnten Planeten jeden Systems installiert. Die PDCs sind miteinander durch das Tachyonet verbunden, um die Verteidigung aller Planeten zentral und ohne Zeitverluste zu koordinieren.

Das bescherte der Galaxis den Frieden – immerhin für ganze siebzig Jahre.

Am 2. September 2704 änderte sich dies. Vollkommen überraschend überfielen ganze Flotten der außerirdischen Verbündeten das SOL-System und fokussierten ihren Angriff auf die Erde. Sie zerstörten alle wichtigen Einrichtungen, legten elf Hauptstädte in Schutt und Asche und brachten Millionen Menschen den Tod. Die Erde wurde durch diesen Angriff fast vollkommen in die Knie gezwungen.

Sie übernehmen den Part eines Piloten der Ares-Schwadron, die die schnellsten und gefährlichsten Gleiter fliegen, die je hergestellt wurden. Momentan sitzen Sie in einem TV-202, ein Flieger, den nur die besten Piloten beherrschen können. Die Entwicklung des Vorläufermodells, der TV-101, hat mehr Piloten das Leben gekostet hat als jeder andere Flieger. So können Sie froh sein, immer noch am Leben zu sein.

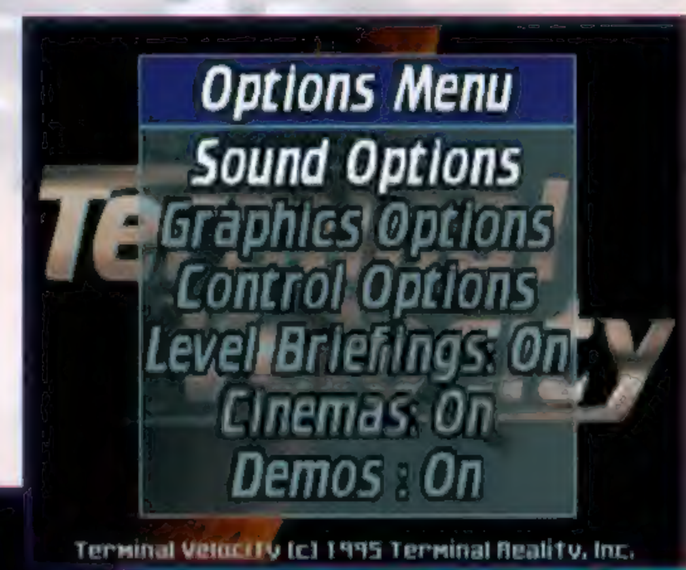
Die Reste der Verteidigungskräfte von Sol haben sich inzwischen zu einer kleinen Flotte zusammengeschlossen, um den Angriff zu analysieren und ihm zu begegnen.

Als Ihre Flotte das erste außerirdische System erreicht, öffnen Sie den Umschlag mit Ihren Anweisungen und finden heraus, daß es die Verteidigungs-Computer sind, die alle Flotten zusammengestellt und den Angriff auf die Erde geleitet haben. Irgendetwas kontrolliert die PDCs. Sie müssen herausfinden, wer oder was hinter all dem steht, und dieses Etwas ohne Rücksicht auf Verluste vernichten. Viel Glück dabei, Pilot. Sie haben kaum noch Munition, keine Armee im Rücken und stecken in einem fliegenden Sarg fest. Aber denken Sie doch einmal daran, wie gut sich der Vermerk „Retter der Galaxis" in Ihren Akten machen würde...

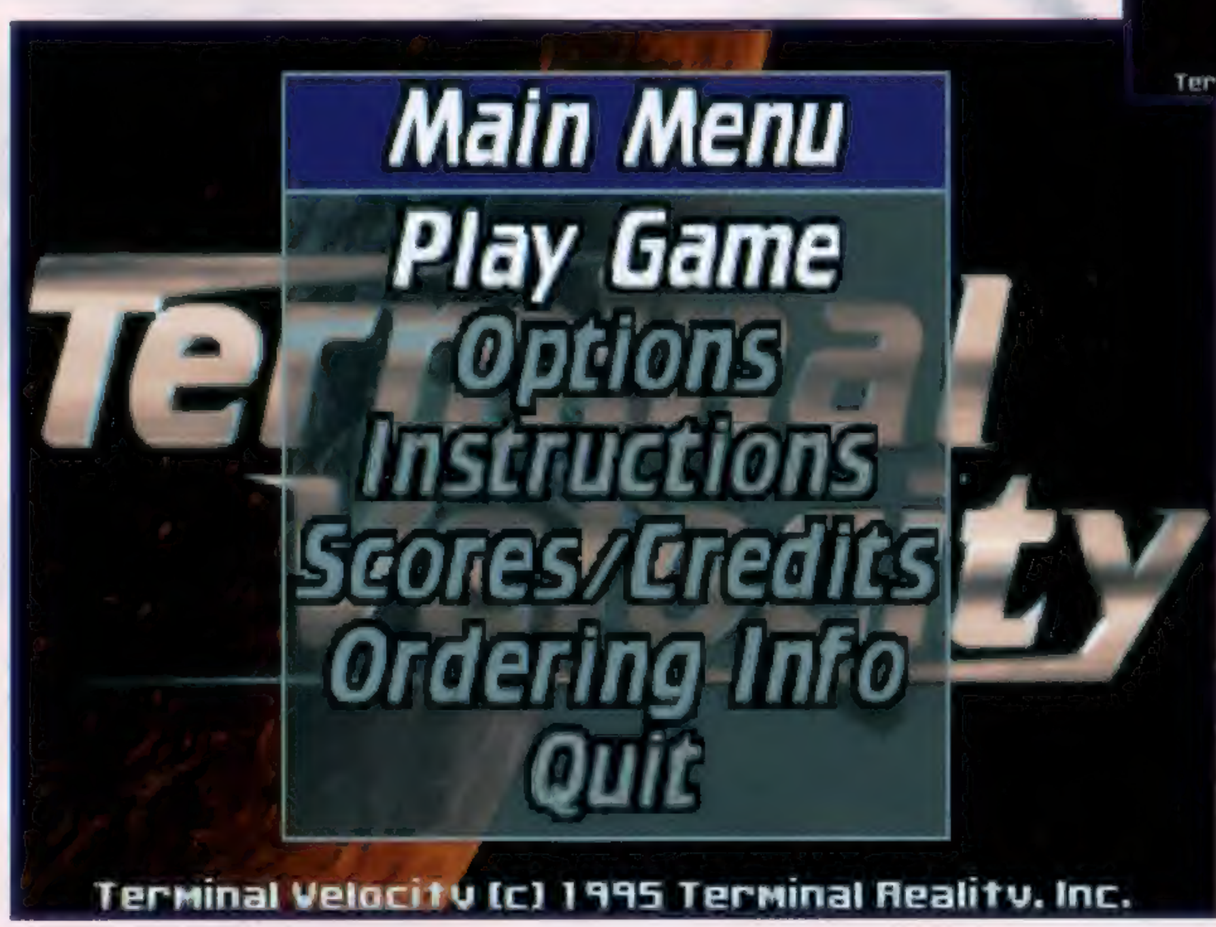
DAS HAUPTMENÜ

Terminal Velocity ist ein Hochgeschwindigkeits-Weltraum-Kampfspiel ohne die schwer zu beherrschenden Kontrollelemente eines Flugsimulators. Nachdem Sie das Spiel eingerichtet und gestartet haben, erscheint das Hauptmenu (Main Menu). Aus dem Hauptmenü heraus können Sie ein neues Spiel aufnehmen, einen zuvor gespeicherten Spielstand wieder laden oder aber das Spiel so konfigurieren, das es Ihren Ansprüchen genügt. Um eine Option zu aktivieren, nutzen Sie die Cursor-Tasten, um den Markierungsbalken auf eine gewünschte Option zu bewegen. Drücken Sie dann die ENTER-Taste, um den Menübefehl zu aktivieren. Die ESC-Taste hilft Ihnen dabei, jeweils in das vorhergehende Menü zurückzuwechseln.

Wählen Sie den Menübefehl PLAY GAME, um ein neues Spiel zu starten.



Optionen Menü



Hauptmenü

OPTIONS

Im Options-Menü gibt es sechs verschiedene Unterpunkte:

SOUND	Konfiguriert die Soundeffekte und die Ausgabe der digitalisierten Musik.
GRAPHICS	Konfiguriert die Auflösung des Spieles und die Qualität aller Grafiken.
CONTROLS	Sie können wählen, mit welchem Zeigegerät Sie spielen möchten, und es an Ihre Ansprüche anpassen.
LEVEL BRIEFINGS: On/Off	Schaltet die Missionssitzungen vor einer Operation ein oder aus.
CINEMATICS: On/Off	Schaltet die Filmsequenzen des Spieles ein oder aus.
DEMOS: On/Off	Schaltet den Demomodus ein oder aus.

INSTRUCTIONS

Liefert genaue Spielanweisungen und taktische Informationen für den Piloten.

SCORES/CREDITS

Die besten Piloten bekommen ihren Applaus. Das gilt auch für die Entwickler dieses Spieles.

ORDERING INFO

Diese Bildschirmseiten listen die verschiedenen Versionen des Spieles mit Preisen. Zusätzlich lesen Sie die Namen der Online-Dienste, in denen 3D Realms vertreten sind.

QUIT

Sie beenden Ihre Mission und kehren zurück auf die DOS-Ebene.

PLAY GAME

Mit diesem Befehl starten Sie ein neues Spiel oder laden einen gespeicherten Spielstand. Es stehen mehrere Optionen zur Verfügung.

NEW GAME

Nach der Anwahl dieses Befehles müssen Sie drei verschiedene Optionen auswählen.

Select Mission – Wählen Sie zwischen drei verschiedenen Missionen. Jede Mission setzt sich aus drei verschiedenen Planeten zusammen – jeder mit seiner ganz eigenen Aufgabe.

Difficulty Level – Wählen Sie zwischen vier Schwierigkeitsgraden.

Login Screen –- Schreiben Sie Ihren Pilotennamen und Ihren Rufnamen (Call Sign) in die entsprechenden Felder.

RESTORE GAME (Drücken Sie F3 während des Spiels)

Mit dieser Option nehmen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel wieder auf. Wählen Sie beim Laden das gespeicherte Spiel und drücken Sie die ENTER-Taste.

SAVE GAME (Drücken Sie F2 während des Spiels)

Sie können Ihren Spielstand eigendlich ständig speichern. Wählen Sie einen Speicherplatz aus, schreiben Sie einen Namen oder eine Spielbeschreibung in den Slot, und drücken die ENTER-Taste, um den Spielstand zu speichern.

Hinweis: Sie können Ihren Spielstand überall speichern – nur nicht in den Tunneln.

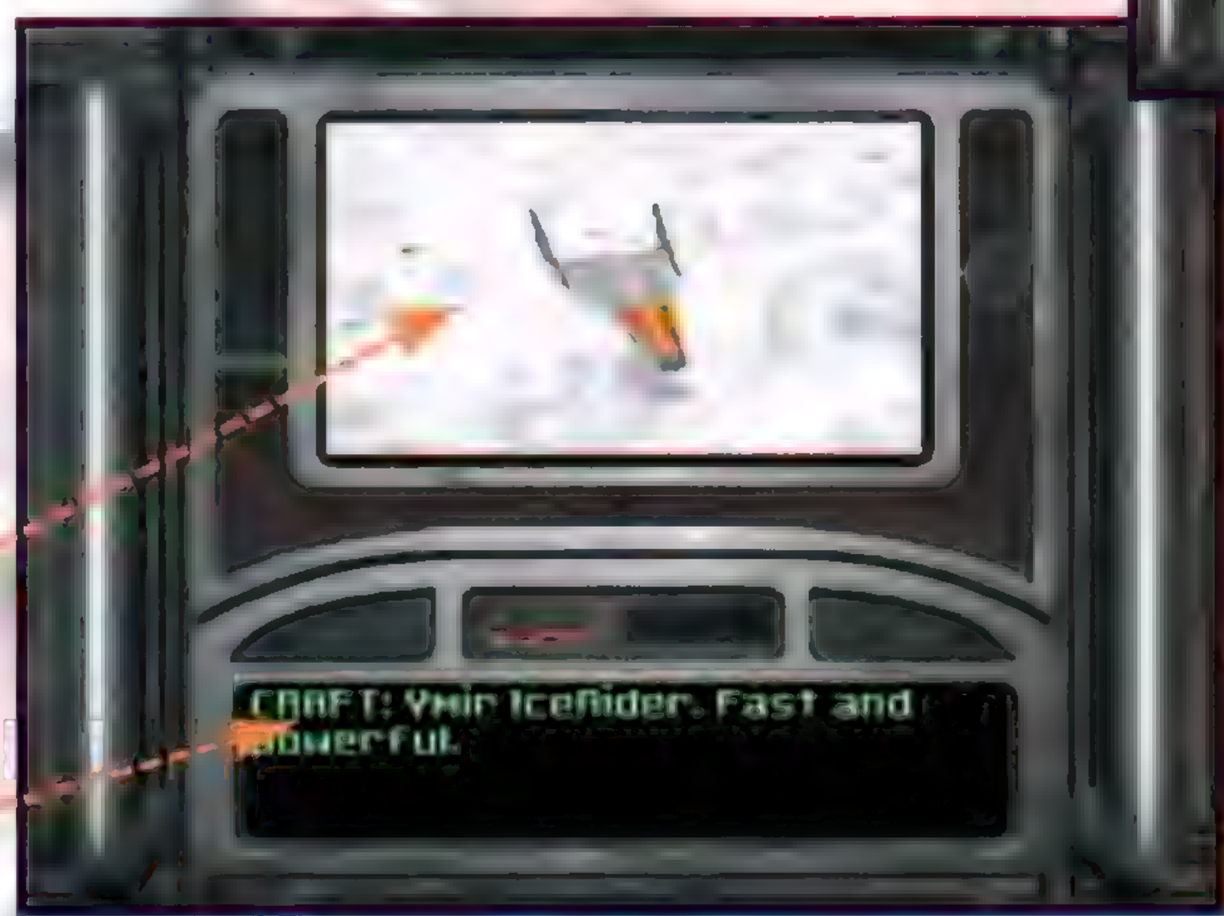
DIE MISSIONEN

Die Geheimdienste der Erde haben sich vollkommen verausgabt, um die benötigten taktischen Informationen für jede Mission zu sammeln. Diese Daten werden für jede Mission auf dem TV-202 Briefing-Bildschirm angezeigt. Dieser Schirm zeigt eine Abbildung des Zielplaneten, die Missionsaufgaben, jedes feindliche Raumschiff und alle Ziele.

Neben dem grafischen Bildschirm finden Sie einen ausführlichen Text vor, der die Geschichte des Planeten erzählt, alle Einzelheiten über jedes bekannte feindliche Raumschiff zum Besten gibt, die weiteren Ziele beschreibt und die aktuelle Mission genauer erläutert.

Warnung: Es kann vorkommen, daß nicht alle Daten gelistet werden. Das bedeutet, daß Sie auf Ihrer Mission mit der einen oder anderen Überraschung rechnen müssen.

Briefing über den Planeten und die Mission



Monitor

Textbeschreibung der Mission

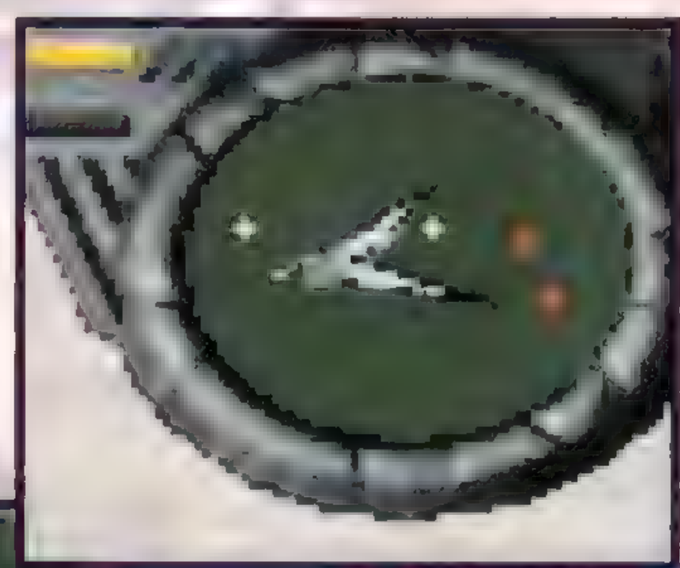
Taktische Information

DAS COCKPIT (Um das Cockpit auszublenden, drücken Sie die Taste „C“)

Das Cockpit gliedert sich in drei Bereiche. Das taktische Informations-Display (links auf dem Bildschirm) zeigt Ihre Sektorkoordinaten (SECT), die aktive Waffe (WEPN), die Distanz zum nächsten Objekt, das zu zerstören ist (DIST), die zur Verfügung stehende Munition für die aktuelle Waffe (AMMO) und das derzeit angesteuerte Objekt (NAV).

Der nächste Bereich des Cockpits (auf der rechten Seite) ist der Short Range Radar. Der Radar zeigt Objekte an, die sich in Ihrer direkten Nähe befinden. Der Richtungs-Indikator führt Sie direkt an das nächstgelegene Ziel, wenn er nach vorne zeigt.

Die Statusanzeige des Cockpits (neben dem Radar) zeigt den Schildstatus (die rote Linie) und den Status des Antriebes (blaue Linie).



Radarschirm

Bildschirm des Spieles

Karten-Koordinaten

Entfernung zum Objekt

Aktuelles Objekt

Baum

Munitionsanzeige

Fadenkreuz

Short Range Radar

Status des Schildes

Status des Antriebs

Aktuelle Waffe

Wenn Sie die Backspace-Taste drücken, erscheint eine detailliertere Aufstellung der aktuellen Waffe und der nächsten Ziele. Diese Ziele werden wie folgt umschrieben:

TGT Zu zerstörende Ziele

TUN Betrete einen Tunnel

XIT Verlasse einen Tunnel

CHK Fliege zum nächsten Checkpoint

DUN Verlasse die Einheit, um einen Level zu verlassen

BOS Zerstöre die Basisstruktur des Ziels

Wenn Sie direkt auf das nächste Ziel zufliegen, erscheint ein kleines rotes Dreieck auf dem Short Range Radar. Es läßt Sie wissen, daß Sie auf dem direkten Weg zum Ziel sind.

Der Short Range Radar ist eins der wichtigsten Elemente im Cockpit. Es zeigt Ihnen, welche wichtigen Elemente sich direkt in Ihrer Umgebung befinden. Es zeigt alle Luft- und Bodenziele, die Tunneleingänge und alle Powerups an. Die Farben auf dem Radar haben die folgende Bedeutung:

Gelb - Tunnel-Eingänge

Grün - Bodenziele

Orange - Luftziele

Pulsierende blaue Punkte - Powerups

Ziele werden mit einem + angezeigt, wenn sie über Ihnen sind, und mit einem –, wenn sie unter Ihnen sind. Der Long Range Radar kann mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden. Dabei wird der Short Range Radar deaktiviert und der Long Range Radar nimmt den oberen Bereich des Bildschirm-Displays ein.

FEINDE UND ZIELE

In *Terminal Velocity* gibt es vier verschiedene Formen von Zielen zu zerstören: Luftziele, bewegliche und unbewegliche Bodenziele sowie Boss-Gegner.

LUFTZIELE (Jeder Planet hat unterschiedliche Gegner.)

BEWEGLICHE BODENZIELE

BOSS-GEGNER

UNBEWEGLICHE BODENZIELE

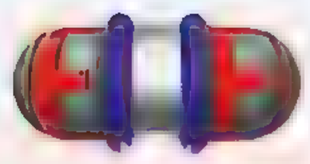
Hinweis: Viele andere Ziele werden an dieser Stelle noch nicht gezeigt.

POWERUPS

Afterburner - FLY (Drücken Sie ALT)
Dieser Nachbrenner bläst Ihren Flieger mit maximaler Geschwindigkeit durch einen Abschnitt. Treibstoff: 120 Einheiten

Shield
Diese Powerups sind dafür da, die Schutzschilde des TV-202 mit maximaler Stärke wiederherzustellen.

Power Core
erhöht die Schutzleistung der Schilde um 10 Prozent. Diese Powerups werden mitunter von anderen Raumschiffen zurückgelassen, nachdem sie explodiert sind.



Invisibility
Diese Powerups erhöhen die Schutzleistung der Schilde für eine limitierte Zeitspanne so sehr, daß jeder Angriff abgewehrt wird. Sie halten 30 Sekunden vor.

Diese Waffen und Powerups erscheinen oft, nachdem Bunker in die Luft gesprengt wurden. Um einen dieser Gegenstände aufzunehmen, fliegen Sie einfach mit der TV-202 in ihn hinein.

Einige Waffen wie die PAC, ION und RTL können aufgewertet werden. Sobald Sie ein Powerup das zweite Mal aufnehmen, hat die Waffe die doppelte Leistung und 100 Extraschuß Munition. Beim dritten Mal erhöht sich die Feuerleistung auf das Vierfache und das Spiel spendiert 200 Extraschuß Munition.

POWERUP

PLANETEN

Terminal Velocity erlaubt es, acht Planeten, einen Asteroiden und ein Raumschiff der Außerirdischen zu erkunden. Insgesamt werden über 400.000 Quadratmellen Fläche geboten.

TEI TENGA

Ort Ross 15.4. 2. O.B.
Entf. 9,56 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre den Thundercraft.

ERIGONE

Ort Epsilon Eri
Entf. 10,6 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre den Thorium Core.

MOON DAGGER

Ort Wolf 359
Entf. 7,80 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre die Gravitationsbasis.

CRYTHANIA

Ort 61 Cygnus
Entf. 11,3 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre das Hellhawk Kriegsschiff.

OSITSHO

Ort Siriu
Entf. 8,58
Mission: Z
Drachen.

PROXIMA SEVEN

Ort: Proxima Centauri, 1. O.B.
Entf. 4,2 Lichtjahre von der Erde
Mission: Finde und zerstöre den Supercomputer der XI.

CENTAURI III

Ort: Alpha Centauri, 3. O.B.
Entf. 4,37 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre die C-Nome Fabrik.

ERDE

ASTEROID

Ort: Sol System Asteroidengürtel
Entfernung unbekannt
Mission: Zerstöre den Ionen Pulsator und verhindere, daß der Asteroid mit der Erde zusammenstößt.

UNBEKANNTER PLANET

Ort: Proxima Centauri, 4. O.B.
Entf. 4,2 Lichtjahre von der Erde
Mission: Erkunde diesen Planeten und finde heraus, was Kontrolle über ihn ergriffen und ihn einer Metamorphose unterworfen hat.

YMIR

Ort: Barnard's Star
Entf. 5,97 Lichtjahre von der Erde
Mission: Zerstöre den Prototyp des Lasers mit dem Codenamen GUNNAR.

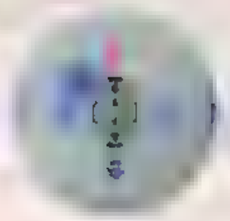
O.B.
tjahre von der Erde
öre den Magma

WAFFEN UND POWERUPS

In *Terminal Velocity* gibt es sieben verschiedene Waffen (entwickelt für extreme Zerstörung) und fünf Formen von Powerups (entwickelt zur Selbsterhaltung).

WAFFEN

Plasma - PAC (für Aktivierung 1 drücken)
Die ach-so-tödliche Plasma-Assault-Kanone ist standardgemäß in den TV-202 eingebaut. Monition: unbegrenzt



Ion-Burst - ION (für Aktivierung 2 drücken)
Die Ion-Burst-Kanone verschießt sehr weitläufig geladene Energiesphären. Munition: 100 Einheiten.

Lasers - RTL (für Aktivierung 3 drücken)
Ein Rapid Trageting Laser erhöht sowohl Ihre Schußgenauigkeit als auch Ihre Feuerkraft. Munition: unbegrenzt

Missiles - MAM (für Aktivierung 4 drücken)
Diese manuell abgefeuerten Raketen sind sehr durchschlagkräftig, also passen Sie auf, daß Sie sie auch in die richtige Richtung abfeuern. Munition: 40 Einheiten

Guided Missiles - SAD (für Aktivierung 5 drücken)
Diese Raketen suchen sich selbst ihr Ziel. Wenn Sie einmal angedockt haben, ist kein Ziel mehr vor ihnen sicher. Munition: 20 Einheiten

Super Missiles - SWT (für Aktivierung 6 drücken)
Diese Schockwellen-Torpedos wirken zerstörerisch von oben herab auf alle Ziele, die sich unter ihnen befinden. Munition: 20 Einheiten

Smart Bomb - DAM (für Aktivierung 7 drücken)
Diese ultimative Zerstörungswaffe räumt auf, wenn alle anderen Systeme bereits versagt haben.

MODEM- UND NETZWERK-SPIEL (COMM-BAT™)

Sie können das Comm-bat-Spiel in *Terminal Velocity* auf drei Weisen aktivieren: Serielle Verbindung, Modem-Verbindung oder Spiel im Netzwerk. Um eines dieser Spiele aufzunehmen, tippen Sie SETUP am DOS-Prompt.

DAS SERIELLE SPIEL

Verbinden Sie einfach zwei Rechner mit einem Nullmodem-Kabel, um das serielle Comm-bat-Spiel aufzunehmen. Stecken Sie das Kabel in eine der Buchsen einer COM-Schnittstelle an der Rückseite Ihres Rechners. Sie müssen dann im Feld „Comm Setup/Setup COM Port) die richtige Schnittstelle benennen. Wenn Sie mit einer Maus arbeiten, so werden Sie meistens die Schnittstelle COM2 für das serielle Spiel benutzen. Das ist auch die Voreinstellung des Spieles, wenn Sie es zum ersten Mal starten.

Als nächstes wählen Sie „Serial game" auf beiden Rechnern. Wenn alles seine Richtigkeit hat, können die beiden Rechner miteinander kommunizieren.

DAS MODEM-SPIEL

Das Modem-Spiel ist bestimmt die beliebteste Weise, *Terminal Velocity* im Comm-bat-Modus zu spielen. Dafür ist es auch am schwierigsten zu konfigurieren. Starten Sie SETUP und wählen „Comm Setup/Setup Modem", um die Modem-spezifischen Einstellungen zu ändern. Rufen Sie die Datei TVHELP.EXE auf, um weiterführende Informationen zu erhalten.

In die Liste der Telefonnummern (unter „Modem Game") können Sie Ziffern eingeben. Schreiben Sie einfach den Namen des Mitspielers und seine Telefonnummer in das Feld. Drücken Sie ENTER, wenn Sie eine Nummer markiert haben, um die Verbindung herzustellen. Die Person am anderen Ende der Leitung sollte erst auf den Anruf warten und dann *Terminal Velocity* starten. Ist alles korrekt eingerichtet, so wird eine Verbindung über die Telefonleitung hergestellt. Klappt dies nicht, schlagen Sie noch einmal in TVHELP.EXE

nach.

DAS NETZWERK-SPIEL

Terminal Velocity arbeitet mit jedem IPX-kompatiblen Netzwerk zusammen. Rufen Sie SETUP auf und wählen „Network Game". Jeder Teilnehmer muß die korrekte Anzahl von Mitspielern eingeben und dann *Terminal Velocity* starten. Wenn nicht alle Spieler automatisch mit in das Spiel einbezogen werden, kann es sein, daß jemand seine PC-Einstellungen in „Comm Setup/Setup Network" verändert hat. Schlagen Sie notfalls in der Datei TVHELP.EXE nach.

Mitunter erhalten Sie die Mitteilung "A Network Player is playing a game on the same socket". Wenn Sie diesen Fehler nicht beim ersten Versuch beheben können, stellen Sie sicher, daß alle Mitspieler das Spiel beenden und dann noch einmal neu starten.

COMM-BAT™ OPTIONEN

Einer der Mitspieler übernimmt im Comm-bat™-Modus die Aufgabe des Masters. Der Master wählt den Spieltyp, also entweder Dogfight oder Team Dogfight. Im Typ Team Dogfight legt Ihre Wahl des Fliegers fest, in welchem Team Sie fliegen. Es gibt zwei Teams, das Arctic Team und das Canyon Team. Dabei können Sie Ihre Teammitglieder genauso schnell zerstören wie die Gegner. Seien Sie also vorsichtig.

Der Master bestimmt auch, auf welchem Planeten gespielt wird. In dieser Version gibt es sechs Planeten. Jeder Planet verfügt über vollkommen unterschiedliche Landschaften und eine individuelle Ausstattung an Waffen und Powerups.

Wichtig, beachten Sie:

Bitte beachten Sie, daß bei den Comm-bat™-Spielen für verschiedene Mitspieler verschiedene Schwierigkeitsgrade gelten können. *Terminal Velocity* berücksichtigt nämlich

den beim letzten „normalen“ Spiel in der Option Difficulty Level gewählten Schwierigkeitsgrad (Standardvorgabe: normal).

Jeder Spieler muß seinen Flieger auswählen und anschließend seinen Namen und seinen Codenamen eingeben. Sobald alle damit fertig sind, drücken Sie die Leertaste, und das Spiel beginnt. Sie erhalten Punkte, wenn Sie Feinde vom Himmel fegen, und verlieren Punkte, wenn Sie sich selbst zerstören (indem Sie den Boden berühren). Drücken Sie „S“, um während eines Netzwerk-Spieles die Punktestände und die Statistiken einzusehen.

Das Spiel geht so lange weiter, bis der Master es beendet. Mit der ESC-Taste können einzelne Spieler das Menü verlassen, um die Einstellungen zu ändern – danch kehrt er wieder in die Action zurück. Drückt der Master die ESC-Taste und beendet das Spiel, so ist es vorbei und die Abschlußstatistiken werden angezeigt.

REMOTE RIDICULE™

Diese Funkverbindung wird genutzt, um während des Spiels Nachrichten mit dem Gegnüber auszutauschen. Es gibt drei verschiedene Methoden, die zur Nachrichtenübermittlung genutzt werden können: vordefinierte Nachrichten, neu geschriebene Nachrichten und Soundeffekte.

Die vordefinierten Mitteilungen werden im SETUP-Programm mit dem Menübefehl „Comm Setup/Setup Macros“ angelegt. Sie können diese Mitteilingen abschicken, indem Sie erst die SHIFT-Taste und dann eine der Funktionstasten von F1 bis F10 drücken. Drücken Sie die Taste T, so können Sie eine neue Nachricht über den Äther schicken. Schreiben Sie sie mit der Tastatur und schicken sie mit ENTER ab.

Die Soundeffekte werden mit den Funktionstasten F1 bis F10 abgeschickt. Auf der DOS-Ebene nennen sich diese Soundeffekte TRI1.WAV bis TRI10.WAV. Sie können diese Wave-Dateien durch eigene Soundeffekte ersetzen. Achten Sie dabei darauf, daß die Wave-Dateien die folgenden Einstellungen aufweisen müssen: 8 Bit, digitalisiert mit 11KHz, Mono und nicht größer als 64 KB.

TIPS & TRICKS

Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, lesen Sie diesen Text. Wir warnen Sie aber - diese Hinweise könnten Ihnen einen Teil des Spaßes verderben.

- Vermeiden Sie schnelle 180°-Loopings. Dabei können Sie schnell mit Feinden zusammenstoßen.
- Nutzen Sie den Nachbrenner (Afterburner), um schnell von einem Ziel zum nächsten zu wechseln. Passen Sie aber auf, daß Sie dabei nicht den ganzen Treibstoff verbraten, da Sie ihn vielleicht später noch brauchen.
- Ein Nachteil des Nachbrenners: Während des Turboflugs können Sie die aktuelle Waffe nicht abfeuern.

- Die Bunkeranlagen geben immer eine Waffe oder ein Powerup frei, sobald Sie sie zerstört haben.
- Nutzen Sie den Long Range Radar (TAB-Taste), um verborgene Tunnels (gelbe Punkte) zu lokalisieren. Es sind oft Powerups in ihnen versteckt.
- Ein Boss-Gegner ist verletzt, wenn er sich langsam in seine Einzelteile auflöst und kleine Stücke von ihm abfallen.

- Bei einigen Boss-Gegnern müssen Sie erst einen Schildgenerator zerstören, bevor er direkt angegriffen werden kann. Ein Boss-Gegner läßt sich nur an einer ganz bestimmten Stelle angreifen. Der erste Boss-Gegner auf Ymir zum Beispiel kann nur in der untersten Ebene angegriffen werden, nachdem Sie die Generatoren zerstört haben.
- Sie können einen Tunnel so oft Sie möchten neu betreten, um Powerups einzusammeln.

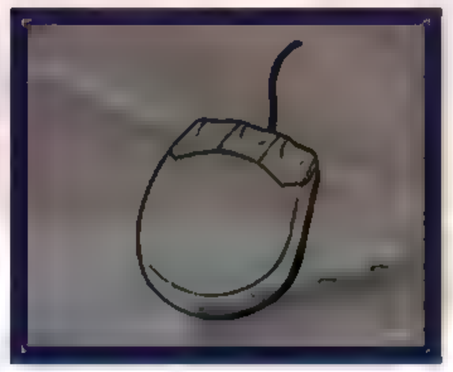
CHEAT CODES

Sind Sie in Schwierigkeiten gekommen? Hier finden Sie ein bißchen Hilfe in Form eines Schummelcodes. Tippen Sie beim Spielen einen der folgenden Cheat Codes ein:

TRISHLD – Erhöht die Leistung der Schutzschilder wieder auf 100%.
MANIACS – 1000 Einheiten für den Afterburner.

DIE SPIELKONTROLLEN

Sie können *Terminal Velocity* mit einem Joystick, einer Maus, einem GamePad oder mit der Tastatur spielen. Die folgenden Tabellen zeigen Ihnen, wie Sie diese Geräte im Spiel bedienen.



MAUS

Button 1	feuert die ausgewählte Waffe ab
Button 2	Aktiviert den Nachbrenner (Afterburner)

JOYSTICK

Bewegung	Wenden, Steigen und Sinken
Button 1	feuert die ausgewählte Waffe ab
Button 2	aktiviert den Nachbrenner (Afterburner)
Throttle	Erhöht oder senkt die Geschwindigkeit
Hat	Sehen Sie sich um

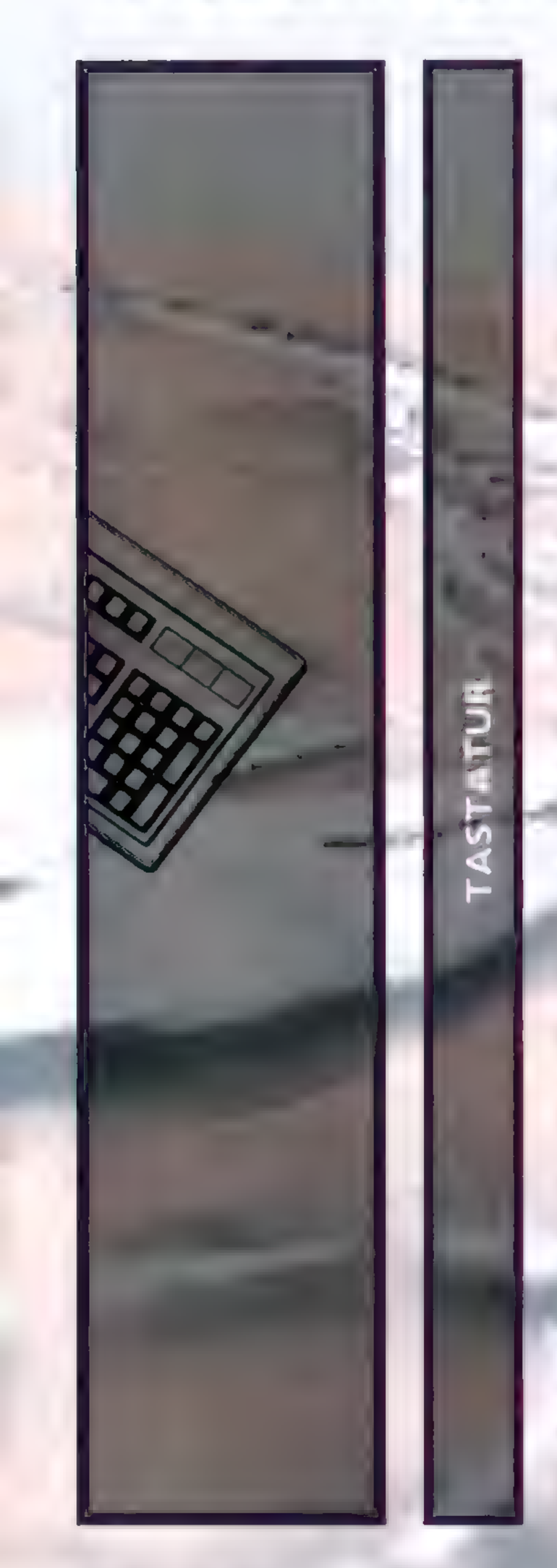
GAMEPAD

Bewegung	Wenden, Steigen und Sinken
Button 1	feuert die ausgewählte Waffe ab
Button 2	aktiviert den Nachbrenner (Afterburner)
Button 3	Erhöht die Geschwindigkeit
Button 4	Senkt die Geschwindigkeit

SPIELKONTROLLEN Fortsetzung.

Pfeil oben	nach oben fliegen
Pfeil unten	nach unten fliegen
Pfeil links	nach links abdrehen
Pfeil rechts	nach rechts abdrehen
Leertaste	Feuert die aktive Waffe ab
Tab	Long range radar (für weite Entfernungen) ein/aus
C	Cockpit-Ansicht ein/aus
Alt	Aktiviert den Afterburner
A	Geschwindigkeit erhöhen
Y	Geschwindigkeit senken
P/Pause	Spiel pausieren
B	Rundumsicht
+,-	Ansicht vergrößern/verkleinern
X	Fadenkreuz ein/aus
1-7	Waffe auswählen
Pos1	nach links abkipppen
Bild hoch	nach rechts abkippen
Backspace	Status der Mission und der Waffen

SPIELKONTROLLEN Fortsetzung.



ESC	Wechselt in das nächsthöhere Menu zurück
F1	Hilfe
F2	Spielstand speichern
F3	Spielstand laden
F4	Legt einen PCX Screenshot an
F5	Schaltet den Sound aus
F6	Schnellsicherung
F7	Crazy Sandwich-Taste
F8	Spiel beenden
F9	Schnelladen
F10	Zurück auf die DOS-Ebene

Comm-bat™ Optionen für das Modem- und Netzwerk-Spiel

F1-F10	Senden von vorgefertigten Soundeffekten
Shift + F1-F10	Vordefinierte Macro-Mitteilungen abschicken
T	Eine Mitteilung an alle schreiben
L	Die zuletzt empfangene Mitteilung anzeigen
S	Die Statistiken/Abschlußraten der Mitspieler einsehen
Enter	Wechselt durch die Liste der anvisierten Ziele
Backspace	Zeigt das aktuelle Ziel an

GARANTIE

Das Produkt wird so, wie es ist, vertrieben. Es werden keinerlei Garantien irgendeiner Art vergeben. Unsere einzige Garantieleistung beschränkt sich auf den Ersatz defekter Datenträger und unter keinen Umständen werden wir für irgendwelche direkten oder indirekten Schäden haften, die durch den Gebrauch der Software entstehen.

TECHNISCHER SUPPORT

Als registrierter Anwender von *Terminal Velocity* können Sie gerne unseren Technischen Support und das Hints-Department anrufen, wenn Sie unsere Hilfe benötigen. Technische Hilfeleistungen und Tips zum Spiel fragen Sie unter der Nummer **001-214-278-5655** ab. Die Telefone sind von Montag bis Freitag zwischen 8.00 Uhr uns 18.00 CST (Central Standard Time) besetzt. Sie können uns aber auch 24 Stunden am Tag ein Fax unter der Nummer **001-214-278-4670** zusenden. Ziehen Sie es vor, uns zu schreiben, so schicken Sie Ihre Korrespondenz an:

3D Realms Entertainment
Technical Support / Game Hints Department
PO Box 496419
Garland, TX 75049-6389
USA

Auf den Disketten und der CD-ROM von *Terminal Velocity* gibt es eine Datei, die Sie mit vielen Informationen versorgt, die Ihnen dabei helfen können, technische Probleme selbst zu bereinigen. Diese Datei heißt TVHELP.EXE. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, *Terminal Velocity* nach der Installation zu starten, konsultieren Sie bitte diesen Text, bevor Sie 3D Realms Entertainment anrufen. Die Datei enthält detailierte Lösungswege zu den häufigsten Problemstellungen, die bei unserer Hotline eingegangen sind.

DANKSAGUNG VON 3D REALMS ENTERTAINMENT

Wir alle hier bei 3D Realms Entertainment möchten Ihnen unseren Dank aussprechen, weil Sie dieses Software-Paket erworben haben. Wir haben viel Zeit und Mühe aufgewandt, um diese Software zu entwickeln. Ihre Unterstützung stellt sicher, daß wir auch in Zukunft qualitativ hochwertige Produkte anbieten können.

WO SIE UNS ONLINE FINDEN

Software Creations BBS
Conference 4
Schicken Sie Email-Briefe
an "3D Realms"

Internet/WEB Site
http://www.swcbbs.com
Schicken Sie Email-Briefe
an "3d.realms@3drealms.com"

America Online
Schlüsselwort "3D Realms"
Schicken Sie Email-Briefe
an "Realms999"

CompuServe
Schlüsselwort "Go Realms"
(ab Sommer 1995)
Schlüsselwort "Go Action"

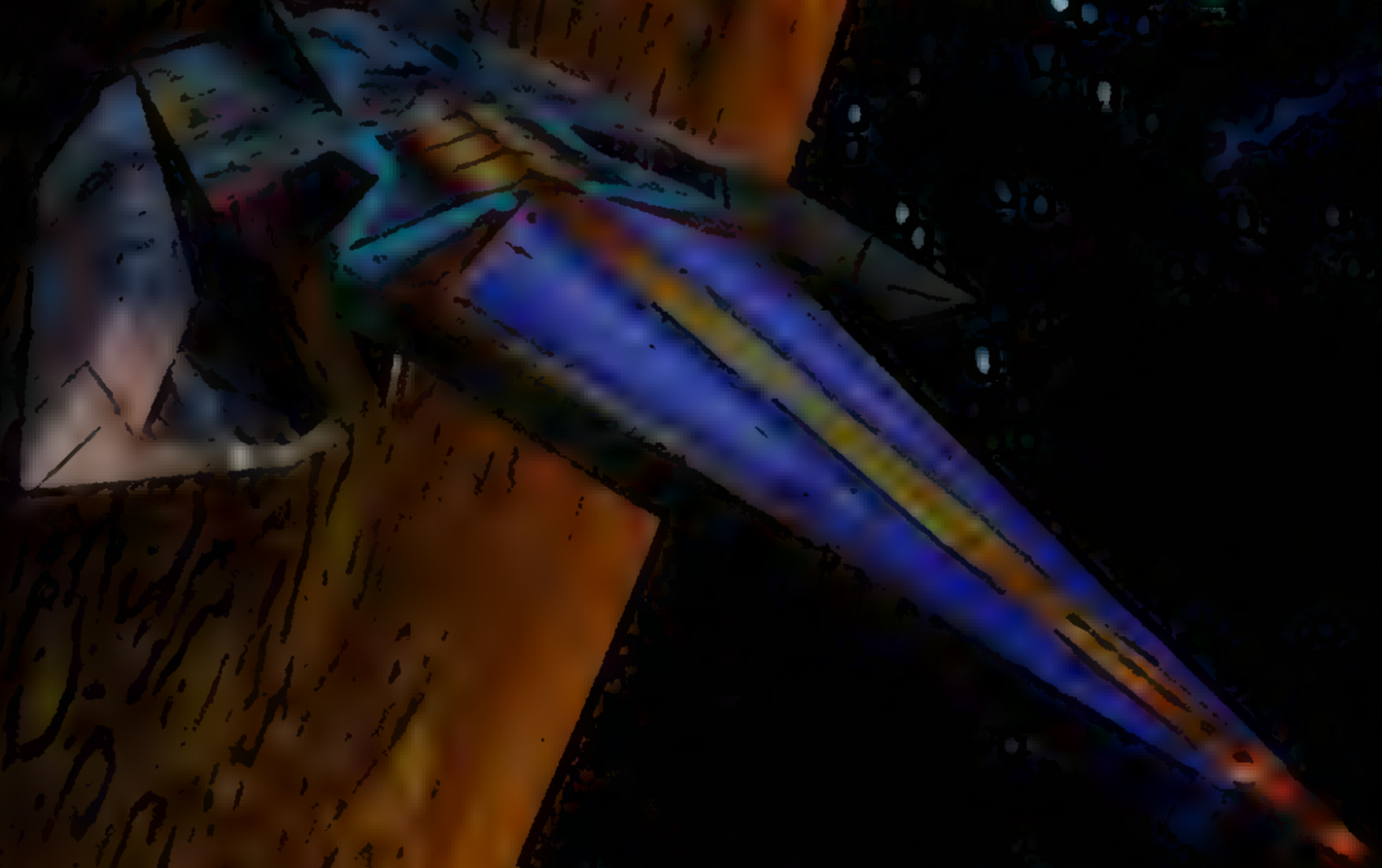
COPYRIGHTS UND TRADEMARKS

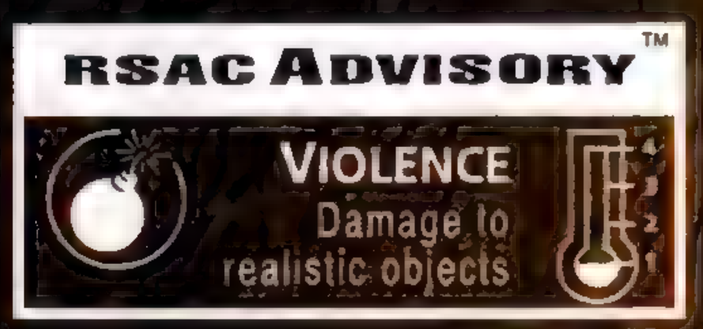
Terminal Velocity © 1995 Terminal Reality, Inc. Alle anderen Copyrights und Trademarks sind das Besitztum der entsprechenden Firmen.

3D Realms Entertainment. Die Realität ist unser Spiel.

Terminal Velocity™

ENGLISH MANUAL





Created by Terminal Reality Inc.
Published by 3D Realms Entertainment
Published Commercially by FormGen, Inc.
Distributed by CDV Software GmbH

TABLE OF CONTENTS

System Requirements 31
Installation 32
Terminal Velocity Story 33
Main Menu 34-35
Play Game 36
Mission Briefing and Objective 37
The Cockpit 38-39
Weapons and Powerups 40-41
Planets 42-43
Types of Enemies and Targets 44
Modem/Network Play (Comm-bat™) 45-47
Hints 48
Cheat Codes 49
Controlling the Action 49-51
Warranty 52
Technical Support 53
Thanks from 3D Realms Entertainment 54
Where to Find Us Online 54
Registration card 55

PLEASE DON'T MAKE ILLEGAL COPIES OF THIS SOFTWARE

Terminal Velocity was produced through the efforts of many people. Everyone along the line relies on sales of the program for their living. Help preserve jobs by honoring the copyright of the program. Don't make illegal copies for others who have not paid for the right to use the program.

This program is protected by federal and international copyright. To report copyright violations to the Software Publishers Association call **1-800-388-PIR8** or write:

Software Publishers Association
1730 M St. NW Suite 700
Washington, DC 20036–4510
Fax: 1–202–223–8756

SYSTEM REQUIREMENTS

Minimum: An IBM® or 100% compatible 486 or better computer with 4 Mb RAM, a VGA graphics card, 24 Mb free space (disk version) or 40 Mb free space (CD version) on a hard disk drive, and a CD-ROM drive (CD version only).
Recommended: A 486 DX2/66 or better computer with 8 Mb RAM, VGA local bus video, joystick or mouse, and a sound card.

Terminal Velocity supports joystick, mouse, Gravis GamePad™, and any of the following sound cards (or a 100% compatible): Sound Blaster/Pro/16™, ProAudio Spectrum 8/16™, GravisUltra Sound™, and Aria (Sierra)™.

INSTALLATION

To play *Terminal Velocity*, you must first install the game. The program's installation utility will place all of the necessary files on your hard drive. To install the game, follow these simple instructions.

1. Before installation, make backup copies of the original floppy disks and store them in a safe place. Use the backups to install.
2. Place Disk 1 (or the CD) into the appropriate disk (or CD) drive. Type the letter of the drive followed by a colon and press the ENTER key. Example: A:<ENTER>.
3. Type INSTALL and press the ENTER key.
4. Follow the instructions in the installation program.
5. After installation is complete, type SETUP and press ENTER to configure your sound and music.
6. Once the sound setup is complete, select the "Save and Launch *Terminal Velocity*" option from the setup program to play the game. To run the game from the DOS prompt, type TV and press ENTER.

Note: Due to the size of *Terminal Velocity's* TVI files (the animated cinematics), it is best to install only the game files to the hard drive, leaving the TVI files on the CD for the program to access from the CD-ROM drive, so the program can play the cinematics. Please refer to the TVHELP file for a more in-depth explanation.

TERMINAL VELOCITY STORY

2704 A.D.

Earth, representing the Sol system, heads a council called the Alliance of Space-Faring Alien Races, or ASFAR. A treaty has been signed by all member systems to insure peaceful conduct between species. To protect members from external attacks, the Sol system has provided Perimeter Defense Computers (PDCs) to the inhabited planets of each system. The PDCs are linked through Tachyonet, so their defensive strategies may be conducted in concert.

Peace has reigned for seventy years.

On September 2nd, 2704, armadas from all the other member systems descended on the Earth like locusts. They destroyed crucial installations and laid waste to eleven major cities, killing millions of people and bringing the Earth to its knees.

You are a pilot in the Ares Squadron, flying the fastest, most dangerous crafts ever made. Currently, you're in the TV-202, a fighter few can handle. Given that the previous model, the TV-101, has chalked up more dead pilots than any other craft in history, many consider you lucky to be alive.

The remains of Sol's defenses have assembled a small fleet to investigate the attack and take out the source of each alien onslaught.

Once your fleet arrives at the first system, you open your orders and find out that it is actually the Perimeter Defense Computers that have assembled these fleets and attacked Earth. Something is controlling the PDCs. You must find out who or what is behind it all, and terminate them with extreme prejudice. Good luck, pilot. You're out-gunned, out-manned, and strapped into a flying coffin. But just think how good "Saved the Known Galaxy" will look on a resume.

MAIN MENU

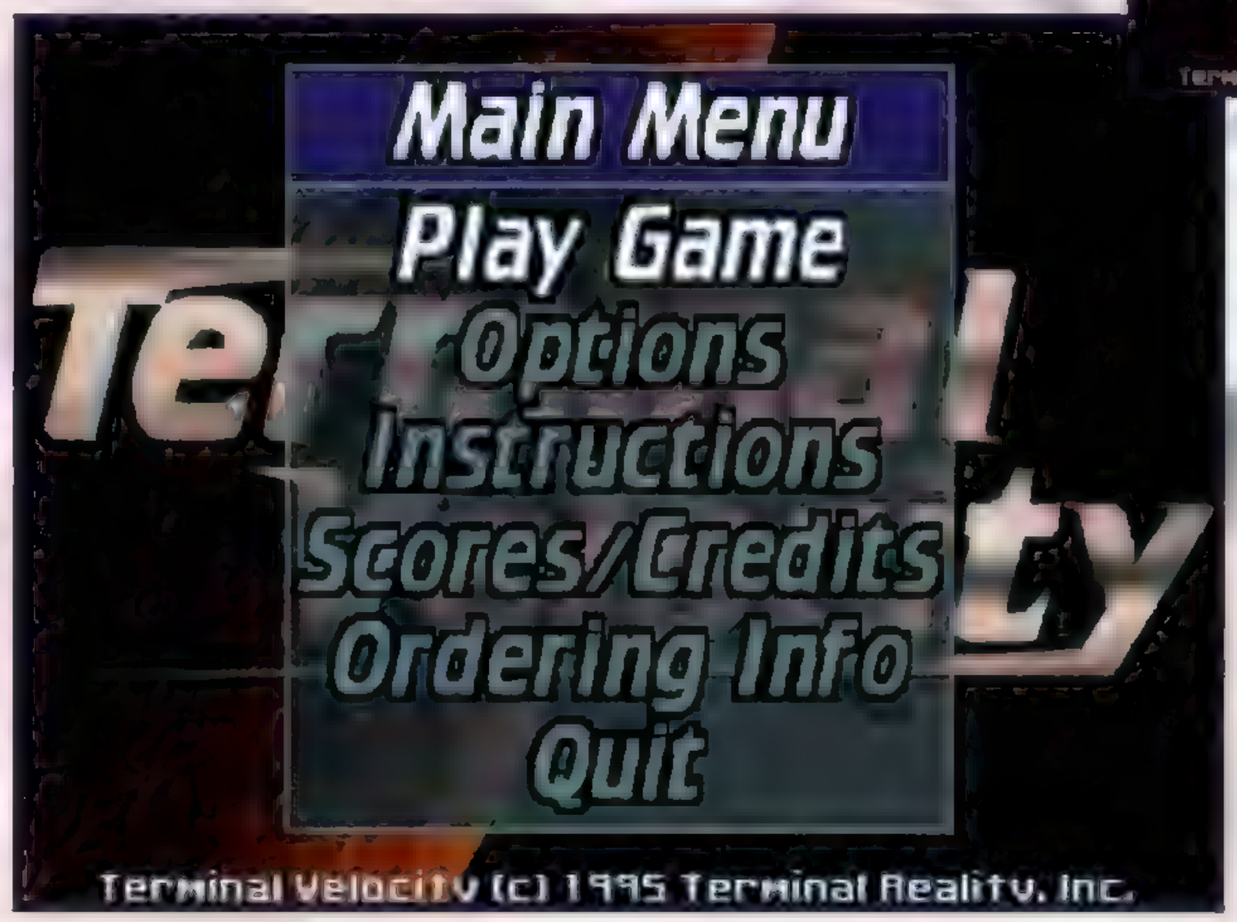
Terminal Velocity is a high-speed space combat game without all the cumbersome controls of a flight simulator. After setting up the game and launching *Terminal Velocity*, the Main Menu will appear. From the Main Menu, you can play a new game, restore a previously saved game, and configure the game to the way you prefer. To access each selection, use the arrow keys to highlight your option and press the ENTER key. At any time, you may press the ESC key to move back to the previous menu.

PLAY GAME

Select this option to start a new game. (See page 6 under the "Play Game" section for more detailed information on how to start a game.)

Options Menu

Main Menu



OPTIONS

Under the Options Menu, there are six selections:

SOUND

Configure the sound effects and digital music to the way you prefer.

GRAPHICS

Configure the game resolution and the quality of all graphics.

CONTROLS

You can choose what input devices you would like to use, and reconfigure them to what you prefer.

LEVEL BRIEFINGS: On/Off

CINEMATICS: On/Off

DEMOS: On/Off

INSTRUCTIONS

Detailed game help and tactical information is provided with this option.

SCORES/CREDITS

The greatest pilots receive their due! And so do the game's developers.

ORDERING INFO

These screens list game versions with prices, and list 3D Realms' many online support areas and our Official Home BBS, Software Creations.

QUIT

You abandon your campaign and return to DOS.

PLAY GAME

With this option you can launch a new game or restore a saved game.

NEW GAME

After choosing the New Game option, you must make your way through three different game option screens:

Select Mission — choose from three different missions. Each mission has three different planets, each with a unique objective.
Difficulty Level — choose from four difficulty levels.
Login Screen — Enter in your pilot name and call sign.

After selecting these options, a summary of the story will be displayed, followed by a briefing of your current mission.

RESTORE GAME (Press F3 during game play)

You can resume a previously saved game with this option. When restoring a game, select the game you wish to continue, and then press the ENTER key.

SAVE GAME (Press F2 during game play)

You can save your game almost anywhere in a level. Select a saved game slot, type in a name or description of the game to be saved, and press the ENTER key.

Note: The only place that you cannot save a game is in the tunnels.

MISSION BRIEFING AND OBJECTIVE

Earth's Intelligence has gone to extremes in order to gather the needed tactical information for each mission. The information on each mission is shown on the TV-202's briefing screen, which displays a visual of the target planet, the mission objective, each enemy ship, and all targets.

Along with the visual display on the briefing screen, a detailed text description is given of the planet's history, each *known* enemy ship, all targets, and your current mission objective.

Warning: All information may not be listed. There *will* be surprises along the way.

Planet and Mission Briefing

Tactical Information

Monitor

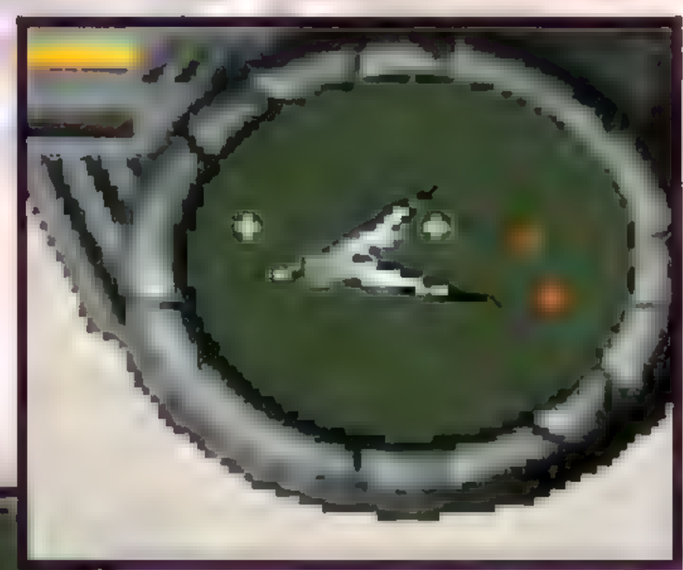
Mission text description

THE COCKPIT (Press "C" during game play to remove)

There are three parts to the cockpit layout. The tactical information display (left of screen) lists your map sector coordinates (SECT), current weapon (WEPN), distance to objective (DIST), amount of ammo for current weapon (AMMO), and the current navigational objective (NAV).

The next area of the cockpit (right of screen) is the short range radar display. The radar will display objects which are very close to you. The directional indicator, when pointing upward, will lead you to your next target.

The ship's status (next to radar) lists the shield status (the red line) and the throttle status (the blue line).



Radar Blow-up

Game Screen

Map Coordinates

Distance to Objective

Current Objective

Tree

Ammo Count

Cross Hairs

Short Range Radar

Shield Status

Throttle Status

Current Weapon

Pressing the BACKSPACE key will display a more detailed description of your current weapon and current objective along with your next objective. The objectives are:

TGT -Targets to be destroyed
TUN- Enter a tunnel
XIT - Exit from a tunnel
CHK - Proceed to checkpoint
DUN- Departure unit to exit a level
BOS - Destroy Basic Objective Structure

When you are heading directly towards your current objective, a small red triangle will appear on the short range radar to let you know that you are on course.

The short range radar display is one of the most useful parts of the cockpit. It shows you what important items are currently around you. It will display all air/ground targets, tunnel entrances, and any powerups you have left behind. The colored targets on your radar are defined as follows:

Yellow Blips - Tunnel Entrances
Green Blips - Ground Targets
Orange Blips - Air Targets
Pulsing Blue Blips - Powerups

Targets change from a "+" when they are above you to a "-" when they are below you. The long range radar can be turned on/off using the TAB key. By doing so, the short range radar will be de-activated, and the long range radar will be superimposed on top of the current screen display.

WEAPONS AND POWERUPS

In *Terminal Velocity*, there are 7 unique types of weapons (designed for mass destruction) and 5 types of powerups (designed for self preservation).

Plasma - PAC (Press "1" to select.)
The oh-so-deadly Plasma Assault Cannon comes standard on the TV-202. **Ammo:** Infinite.

Ion-Burst - ION (Press "2" to select.)
The Ion-Burst cannon shoots out charged energy spheres in a wide spread. **Ammo:** 100 units.

Lasers - RTL (Press "3" to select.)
With a Rapid Targeting Laser, both your accuracy and fire power increase. **Ammo:** Infinite.

Missiles - MAM (Press "4" to select.)
These Manually-Aimed Missiles pack quite a punch, so be sure that you are right on target. **Ammo:** 40 units.

Guided Missiles - SAD (Press "5" to select.)
Guided missiles Seek-And-Destroy any unfortunate targets that happen to cross your path. **Ammo:** 20 units.

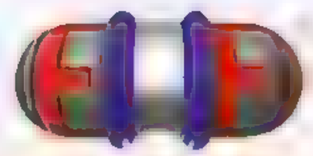
Super Missiles - SWT (Press "6" to select.)
Shock Wave Torpedoes rain destruction from above upon unsuspecting targets. **Ammo:** 20 units.

Smart Bomb - DAM (Press "7" to select.)
This Discrete Annihilation Missile will obliterate

Afterburner - FLY (Press "ALT" to use.)
This will blast you through any area at *terminal* speeds. **Fuel:** 120 units.

Shield
Shield Restore powerups are used to restore the TV-202's shields to full strength.

Power Core (Increases shields by 10 percent.)
Power Core powerups are left behind from some ships after being destroyed.



Invincibility
This powerup temporarily boosts the ship's shields, repelling any attack. Duration 30 seconds.

Invisibility
This powerup temporarily boosts the ship's shields and adds invisibility as well. Duration 30 seconds.

The weapons or powerups will often appear after bunkers are destroyed. To pick up any of these items, just fly the TV-202 into them.

POWERUP

Certain weapons such as the PAC, ION, and RTL can be increased from their base power. The second time you pick up a powerup, the weapon has twice the power with 100 extra shots. The third time gives you four times the powerup and 200 shots of ammo.

PLANETS

With eight planets, one asteroid, and an alien ship to explore, *Terminal Velocity* offers over 400,000 square miles of terrain.

TEI TENGA

Loc. Ross 154, 2nd O.B.
Dist. 9.56 LY from Earth
Mission: Destroy the Thundercraft.

ERIGONE

Loc. Epsilon Eri
Dist. 10.6 LY from Earth
Mission: Destroy the Thorium Core.

MOON DAGGER

Loc. Wolf 359
Dist. 7.80 LY from Earth
Mission: Destroy the Gravitational Re-Orientation Base.

CRYTHANIA

Loc. 61 Cygnus
Dist. 11.3 LY from Earth
Mission: Destroy the Hellhawk warship.

OSITSHO

Loc. Sirius,
Dist. 8.58 L
Mission: D
Magma Dra

PROXIMA SEVEN

Loc. Proxima Centauri, 1st O.B
Dist. 4.2 LY from Earth
Mission: Locate and destroy the super computer of the XI.

CENTAURI III

Loc. Alpha Centauri, 3rd O.B.
Dist. 4.37 LY from Earth
Mission: Destroy the C-Nome Factory.

EARTH

CERES ASTEROID

Loc. Sol System Asteroid Bel
Dist: Unknown
Mission: Destroy the Ion Pulse Motivator and keep Ceres from crashing into the Earth

fr9nd O.B.
' from Earth
on:troy the
on;on:

UNKNOWN BODY

Loc. Proxima Centauri, 4th O.B.
Dist. 4.2 LY from Earth
Mission: Explore and find out what has taken over and metamorphosized this planet.

YMIR

Loc. Barnard's Star
Dist. 5.97 LY from Earth
Mission: Destroy prototype laser, code named GUNNAR.

TYPES OF ENEMIES AND TARGETS

In *Terminal Velocity*, there are four different types of targets to destroy: air, mobile ground, immobile ground, and bosses.

AIR (Each planet has different enemies.)

MOBILE GROUND

BOSSES

IMMOBILE GROUND

Note: Many other targets not shown.

MODEM/NETWORK PLAY (COMM-BAT™)

Play Comm-bat™ three ways in *Terminal Velocity*: serial, modem, or network. To run any of these games, type SETUP at the DOS prompt.

STARTING SERIAL PLAY

For serial Comm-bat™, simply connect two computers with a null modem cable. The cable plugs into one of the COM ports on the back of the computer. You must choose the correct COM port for your computer under "Comm Setup/Setup COM Port." If you have a mouse plugged in, the COM port is usually 2. That's the default when you first run the game.

Next, select Serial Game on both computers. If everything is hooked up right, the computers will talk to each other.

STARTING MODEM PLAY

Modem play is probably the most popular Comm-bat™ choice, yet the most complex to set up. Run SETUP and select "Comm Setup/Setup Modem" to change modem-specific settings. Run TVHELP.EXE for more specific information.

You can enter numbers into the Phone Number List under "Modem Game." Enter the person's name, then their phone number. Press ENTER on the choice you want, then choose Launch TV. The person on the other end should choose Wait for Call, then Launch TV. If everything is set up correctly,

you will connect over the phone lines. If you have trouble, run TVHELP.EXE for more detailed information.

STARTING NETWORK COMM-BAT™

Terminal Velocity works with any IPX compatible network. Run SETUP and select "Network Game." Everyone must choose the correct number of players, then Launch TV. If you aren't all joining the game, it is possible one of you has changed their socket number in "Comm Setup/Setup Network." For more detailed information, run TVHELP.EXE.

Sometimes you will get the message "A Network Player is playing a game on the same socket." If you didn't get it running the first time, make sure everyone gets out of the game, then re-run the game.

COMM-BAT™ CHOICES

One of the players will be chosen as "Master." The Master chooses the game type, either Dogfight or Team Dogfight. In Team Dogfight, what ship you choose determines what team you are on. There are two teams, the Arctic Team and the Canyon Team. You can destroy your teammates as easily as your enemies, so be careful.

The Master also chooses what planet to play on. In this version, there are six planets. Each planet has different terrain with unique placement of weapons and powerups.

Everyone must choose their ship, then enter in their name and call sign. Once everyone gets in the game, press SPACEBAR and you'll be playing! You get points for shooting down your enemy, and lose points if you kill yourself (by running into the terrain). Press "S" to see the player scores and stats during a network game.

Play continues until the Master quits the game. By pressing ESC, players can jump out to the menu to change settings, then jump back in. If the Master presses ESC and quits the game, the game is over and the stats screen will be displayed.

REMOTE RIDICULE™

RemoteRidicule™ is used to taunt your opponents during game play. There are three methods you can use: preset messages, typed-in messages, and RemoteRidicule™ sound effects.

Preset messages are defined in the SETUP program by selecting "Comm Setup/Setup Macros." You can send these by pressing SHIFT and a function key (F1 through F10) at the same time. By pressing "T", you can type in any message you want. Press the ENTER key to send it.

RemoteRidicule™ sounds are triggered by pressing F1 through F10. The sounds are named TRI1.WAV through TRI10.WAV. You can replace these WAV's with your own, but they must be 8-bit, digitized at 11khz, mono, and no larger than 64k in size.

HINTS

If you need help, check out this section. But we warn you—these hints might spoil some of the fun!

- Avoid doing hard 180° backspins. These will result in unwanted collisions with enemy ships.
- Use your afterburner to fly between targets and checkpoints quickly. But be careful not to use all of your fuel, because you may need it in a pinch later.
- One disadvantage of the afterburner is that you cannot fire your current weapon while using it.

- The bunkers always contain some type of powerup or weapon.
- Use the long range radar (TAB) to locate secret tunnels (yellow blips), they often contain powerups in them.
- You can tell if you are hurting a boss if you see pieces fly off it.

- Some bosses require that you destroy a shield generator before attacking them directly. Some bosses can only be hit in one area. For instance, the first boss on Ymir can only be hit on the very bottom section, after you destroy the generators.
- You can re-enter tunnels to collect powerups as often as you like.

CHEAT CODES

Are you having a little trouble? Here's some help in the form of a cheat. Type any of the following to receive help:

TRISHLD - Restores shields to 100% **MANIACS** - 1000 units of Afterburner

CONTROLLING THE ACTION

You can play *Terminal Velocity* by using a joystick, mouse, GamePad™, or the keyboard. The following outlines the player input actions and the functions they control:

MOUSE

Button 1	Fires the selected weapon
Button 2	Activates Afterburner

JOYSTICK

Movement	Turn, climb, and descend
Button 1	Fires the selected weapon
Button 2	Activates Afterburner
Throttle	Throttle up and down
Hat	Look around

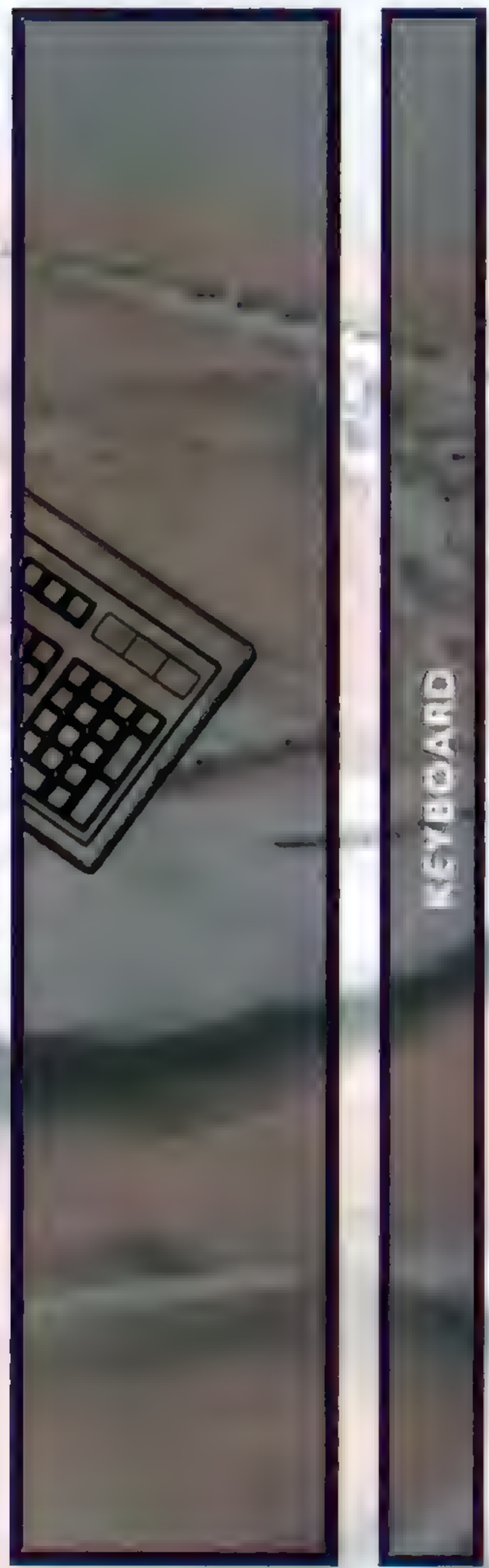
GAMEPAD

Movement	Turn, climb, and descend
Button 1	Fires the selected weapon
Button 2	Activates Afterburner
Button 3	Throttle Up
Button 4	Throttle Down

CONTROLLING THE ACTION Continued.

Up Arrow	Steer downward
Down Arrow	Steer upward
Left Arrow	Steer left
Right Arrow	Steer right
Spacebar	Fires the selected weapon
Tab	Long range radar display on/off
C	Cockpit display on/off
Alt	Activates afterburner
A	Throttle up
Z	Throttle down
P/Pause	Pause game
B	Toggle chase view
+,-	Resize the screen
X	Toggle cross hair on/off
#'s 1-7	Weapons selection
Home	Roll left
Page Up	Roll right
Backspace	Mission and weapons status

CONTROLLING THE ACTION Continued.



ESC	Escape back to Menus
F1	Help
F2	Save game
F3	Restore game
F4	Take a PCX screen shot
F5	Mute the sound
F6	Quick save
F7	Crazy Sandwich key
F8	End game
F9	Quick load
F10	Quit to DOS

Comm-bat™ Options for Modem and Network play

F1-F10	RemoteRidicule™ using preset sounds
Shift + F1-F10	Send pre-defined Macro Messages
T	Type a message to everyone
L	Display last message received
S	See everyone's statistics/KillCount
Enter	Cycle through list of targets to track
Backspace	Show the current target

WARRANTY

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THE PRODUCT IS PROVIDED "AS-IS", AND NO WARRANTIES OF ANY KIND (INCLUDING IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE), EXPRESS OR IMPLIED, ARE MADE AS TO IT OR ANY MEDIUM IT MAY BE ON. OUR ENTIRE LIABILITY AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY IS SUCH REPLACEMENT, AND UNDER NO CIRCUMSTANCES WILL WE PROVIDE ANY OTHER REMEDY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE, INCIDENTAL OR OTHER DAMAGES ARISING FROM IT, INCLUDING SUCH FROM NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, OR BREACH OF WARRANTY OR CONTRACT, EVEN AFTER NOTICE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liability for incidental or consequential damages, so this may not apply to buyers of the Program. This gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

DO YOU REQUIRE FURTHER TECHNICAL ASSISTANCE?

As a registered user of *Terminal Velocity,* you are welcome to contact our Technical Support and Hints Department for any assistance required. Technical support and hints may be received by calling **(214) 278-5655**, Monday through Friday, between 8:00 a.m. and 6:00 p.m., Central Standard Time. Or fax us at **(214) 278-4670**, 24 hours a day. If you prefer to write, send correspondence to:

3D Realms Entertainment
Technical Support / Game Hints Department
P.O. Box 496419
Garland, TX 75049-6389

Please do not call the 800 number for technical support or game hints, as this information will not be provided on this line.

There is a file included with the *Terminal Velocity* game disks and CD which contains detailed technical support information. This file is named TVHELP.EXE. If you are having difficulty running *Terminal Velocity* once it has been installed, please consult this file before you call 3D Realms Entertainment. The file contains solutions to the most commonly encountered problems of our customers.

THANKS FROM 3D REALMS!

All of us at 3D Realms Entertainment would like to express our sincere appreciation for your purchase of this software package. Much time and effort goes into the development of our software, and your support ensures that we can continue to offer quality software entertainment.

WHERE TO FIND US ONLINE

Software Creations BBS
Conference 4
Send email to "3D Realms"

Internet/WEB Site
http://www.swcbbs.com
Send email to "3d.realms@3drealms.com"

America Online
Keyword "3D Realms"
Send email to "Realms999"

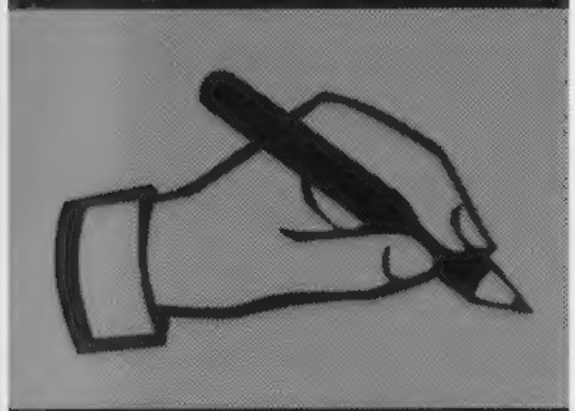
CompuServe
Keyword "Go Realms" (Coming Summer 1995)
Keyword "Go Action"

COPYRIGHTS AND TRADEMARKS

Terminal Velocity © 1995 Terminal Reality, Inc. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

3D Realms Entertainment: Reality is our game.

Registrierung



Nur wenn Sie dieses Registrierformular einsenden, werden Sie registrierter Benutzer und kommen in den Genuß von vergünstigten Updates und kostenlosen Informationen zu den neuesten Programmen!

Viele weitere interessante Programme von CDV gibt's direkt bei Ihrem Fachhändler!

Ich habe das Programm **Terminal Velocity** erworben und möchte mich dafür registrieren lassen.

Bitte ausfüllen:

Gekauft bei: Datum:

Sind Sie mit dem Programm zufrieden?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Es geht so

Wünschen Sie Informationen zu verbilligten Updates und neuen Programmen?

☐ Ja natürlich! ☐ Nein danke!

Anmerkungen / Kritik / Wünsche:

Ort, Datum, Unterschrift: _____

Absender:

Name, Vorname:	
Straße, Haus-Nr.:	
Postleitzahl, Ort:	
Kundennummer: (falls bekannt)	

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

MDS
SOFTWARE&DESIGN GmbH
Kaiserpassage 16

76133 Karlsruhe

Entwicklung/Design/Programmierung
Mark Randel

Grafik
Karl Hagood
Drew Haworth
Brad Heitmeyer
Mark Humphrey
Ray Rodriguez
Terry Simmons

Musik und Soundeffekte
Kyle Richards

Creative Coordinator/Level-Design
Joseph Selinske

Koproduzent
Tom Hall

Bit/Resident Psychologe
Brett Combs

Modem- und Netzwerk-Treiber
Mark Dochtermann

Layout Handbuch (US)
Robert M. Atkins

Übersetzung ins Deutsche
Redaktionsbüro Typemania, Berlin